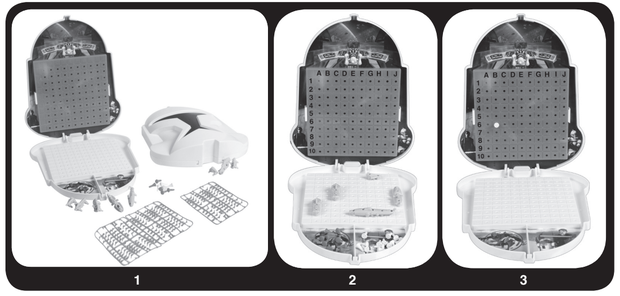
© 2011 Lucasfilm Ltd. & TM

720015-A+B

MANUAL DE INSTRUCCIONES • INSTRUCTIONS FOR USE
GEBRAUCHSANLEITUNG • MANUEL D'INSTRUCTIONS
MANUALE ISTRUZIONI • GEBRUIKSAANWIJZING
MANUAL DE INSTRUÇOES

STAR CRUISER ATTACK



Made in Vietnam

IMC. TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172 • 08224 Terrassa (Barcelona) SPAIN
Tel. 0034 937 888 992 • Fax 0034 937 332 833 • e-mail: info@imc.es • www.imc.es

ITEM 720015 • EAN: 8421134720015 • 151110

ESPAÑOL — STAR CRUISER ATTACK

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO
Juego de mesa para dos jugadores y plataformas de juego con 5 naves por jugador. Contiene piezas de marcado de tiro e impacto.

INSTRUCCIONES DE USO Y FUNCIONAMIENTO
Los juegos de mesa IMC TOYS son de fácil uso y funcionamiento. Estamos seguros que le proporcionarán grandes momentos de entretenimiento a sus hijos. Le agradecemos la adquisición y la confianza depositada en uno de nuestros productos. Para ver nuestro extenso catálogo de productos, le invitamos a que visite nuestra página web en **www.imc.es.**

PREPARACIÓN DEL JUEGO
Extraiga del troquel de plástico todas las piezas que contiene, 10 naves y las piezas de marcado rojas y blancas.
Reparta en iguales proporciones las piezas suministradas por jugador (ver fig. 1), 1 plataforma de juego, 5 naves (1 de 2 casillas, 2 de 3 casillas, 1 de 4 y 1 de 5 casillas) y las piezas de marcado (42 rojas y 84 blancas aprox. por jugador).

INFORMACIÓN IMPORTANTE
En primer lugar retire todos los plásticos, alambres y cualquier objeto que esté destinado a sujetar el producto durante su transporte antes de entregárselo a los niños.

MODO DE JUEGO:
Abra la plataforma de juego. Observará dos cuadrículas de igual tamaño, tanto en la base como en el frontal de la plataforma. Coloque sobre la plataforma de la base las piezas blancas y rojas de marcado de tiro en los cubículos señalados para este fin (ver fig. 2). Sitúe sus naves sobre la cuadrícula de la base siguiendo las reglas mínimas sobre su disposición (ver fig. 2), en este caso es que no está permitido colocar las naves y que estas sobresalgan de las casillas de marcado de la cuadrícula. Las naves deben ocupar tantas casillas de marcado de tiro en la cuadrícula como agujeros para el marcado de "impacto" que dispone cada nave. Nuestro compañero de juego no debe poder ver la ubicación de nuestras naves en ningún momento del juego.

La sistemática de juego es la siguiente, en primer lugar se decide a suertes quién debe empezar el juego y una vez acordado comienza el juego del siguiente modo:
El jugador indicará una ubicación o casilla de la cuadrícula de las naves del compañero de juego. La forma de realizarlo es la siguiente, del eje superior horizontal de la cuadrícula se escoge una letra, por ejemplo la B y del eje vertical un número, en este caso el 6. Queda entonces establecido que nuestra tirada es la B6 y se lo anunciaremos a nuestro compañero. ¡DISPARO A B6!.
El compañero de juego buscará este punto en la cuadrícula en la que ha situado sus naves. Debe comprobar de la misma forma esta casilla, buscar en el eje horizontal la letra B y en el eje vertical el número 6. En el caso de nuestro ejemplo (ver fig. 3) no tenemos ninguna nave en esa casilla por lo cual nuestro compañero anunciará, ¡FALLO!, nosotros señalaremos con una pieza de marcado blanca esta posición en la cuadrícula frontal de resultados para recordar que ya hemos dicho esta posición y no repetirla de nuevo.
Ahora es el turno de nuestro compañero y realizará la misma operación, escogerá una casilla y la anunciará. Verificaremos esta posición en nuestra cuadrícula de naves y anunciamos ¡FALLO! si no hay nada en la casilla o ¡IMPACTO! en el caso que coincida con la posición de una de nuestras naves.
¿Cómo debemos proceder?; en este caso señalaremos con una pieza de marcado rojo el punto sobre nuestra nave que ha sido alcanzado y nuestro compañero también señalará con una pieza de marcado roja dicha casilla en su cuadrícula frontal de resultados. El jugador que realice un IMPACTO repite turno de disparo. Si finalmente tras otro IMPACTO nuestra nave es nuevamente afectada y ya no dispone de más agujeros de marcado de disparo anunciaremos ¡IMPACTO Y DESTRUÍDA! para indicárselo a nuestro compañero y sigue con el turno de disparo.
El turno vuelve a pasar de un a otro jugador tras un ¡FALLO!, gana quien consiga destruir todas las naves antes que su compañero.

RESUMEN POSIBILIDADES RESULTADOS DE DISPARO:
JUGADOR 1 anuncia disparo y JUGADOR 2 anuncia ¡FALLO!, JUGADOR 1 señala la casilla anunciada en su cuadrícula de resultados con una pieza blanca.
Pasa turno a JUGADOR 2.
JUGADOR 1 anuncia disparo y JUGADOR 2 anuncia ¡IMPACTO!, JUGADOR 2 señala sobre su nave la casilla anunciada con la pieza roja de marcado y el JUGADOR 1 marca con una pieza roja la casilla anunciada de la cuadrícula de resultados.
JUGADOR 1 sigue con el turno de disparo.
JUGADOR 1 anuncia disparo y JUGADOR 2 anuncia ¡IMPACTO! Y ¡DESTRUIDA!, JUGADOR 2 señala sobre el último punto disponible de su nave la casilla anunciada con la pieza roja de marcado y el JUGADOR 1 marca con una pieza roja la casilla anunciada de la cuadrícula de resultados. JUGADOR 1 sigue con el turno de disparo. JUGADOR 1 anuncia disparo y JUGADOR 2 anuncia ¡IMPACTO! y ¡FLOTA DESTRUIDA!, JUGADOR 2 señala sobre el último punto disponible de su última nave la casilla anunciada con la pieza roja de marcado y el JUGADOR 1 marca con una pieza roja la casilla anunciada de la cuadrícula de resultados.
El JUGADOR 1 ha ganado.

MANTENIMIENTO
Para limpiar la plataforma de juego use un paño ligeramente humedecido. No use detergentes o disolventes.

SEGURIDAD
¡ADVERTENCIA!
- No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas y susceptibles de ser ingeridas. Peligro de asfixia.
- Por favor, guarde el embalaje para futuras referencias, ya que contiene información muy importante.
- Lea las instrucciones antes de usar, sígalas y guárdelas como referencia.
- La empresa se reserva el derecho a que el producto pueda diferir de la ilustración por mejoras técnicas.
- Quitar todos los elementos destinados a la sujeción y protección del producto durante el transporte antes de dárselo a los niños (plásticos, etiquetas, alambres, etc.).

Para cualquier reclamación contacte con el distribuidor autorizado.

ENGLISH — STAR CRUISER ATTACK

PRODUCT FEATURES
Board game for two players with clone trooper helmet boards and 5 warships per player. Contains pegs to mark hits and misses.

SET-UP AND PLAYING INSTRUCTIONS
IMC's board games are easy to set up and play. We are sure they will provide hours of entertainment for your children. Thank you for purchasing one of our products. To consult our extensive catalogue of products, please visit our web page at **www.imc.es.**

SETTING UP THE GAME
Remove the 10 warships and the red and white pegs from the plastic packaging.
Share the pegs out equally between the players (see Fig. 1), 1 helmet board, 5 warships (1 with 2 holes, 2 with 3 holes, 1 with 4 and 1 with 5 holes) and pegs (approximately 42 red and 84 white pegs per player).

IMPORTANT INFORMATION
First, remove all of the plastic, wires and any other objects used to hold the product during transport, before giving it to children.

HOW TO PLAY:
Open the helmet boards. You each have two equal sized grids: one in the base and a vertical one facing you. Store the white and red pegs, to be used for marking your hits and misses, in the compartments provided for that purpose (see Fig. 2). Position your warships in the base grid, following the minimal rules. (see Fig. 2). In this case, the only rule is that your warships must not protrude beyond the squares marked on the grid. The warships must occupy the same number of squares on the grid as the number of holes that must be hit to destroy them. Your opponent must not be able to see where you have placed your warships at any moment during the game.
The game should then be played as follows. First, use a random method to decide who is going to start, and then:
The first player must announce the coordinates of a square in the grid where they think their opponent has placed his warship. To do this, choose a letter from the top axis of the grid (for example, B) and a number from the vertical axis (for example 6). Therefore, you must tell your opponent you have chosen to shoot at square B6. SHOOT SQUARE B6!
Your opponent will look for this square in the grid where his warships are positioned. To find this square, he must look for the intersection between the letter B on the horizontal axis and the number 6 on the vertical axis. In the case of our example (see Fig. 3) there are no warships in this square. Your opponent will say MISS! and we will put a white peg in the same position in the results grid, to remind us we have called out this position, so that we will not call it again.
Now it is your opponent's turn to do the same, choosing a square and calling out the coordinates. We then check the coordinates on the grid where our warships are positioned and say MISS! if there is nothing in the box or HIT! if the coordinates coincide with one of your warships.
If you get hit, insert a red peg into the hole on your warship that has been hit and your opponent must insert a red peg into the same hole in their results grid. The player who HIT the other's warship will get another turn. If their next "shot" hits your warship again and there are no holes left, you must say "HIT AND DESTROYED!" to your opponent, so he can "SHOOT" again.

After a MISS! it is the other player's turn and the winner is the first to destroy all of their opponent's warships.

SUMMARY OF THE POSSIBLE RESULTS OF A SHOT:
PLAYER 1 calls out their shot and PLAYER 2 says MISS! - PLAYER 1 marks this square in their grid with a white peg.
Now it is PLAYER 2's turn.
PLAYER 1 calls out their shot and PLAYER 2 says HIT! - PLAYER 2 puts a red peg in the their warship to show it has been hit, in the hole directly above the square called out by the other player, and PLAYER 1 puts a red peg in the same square of their results grid.
PLAYER 1 gets another turn.
PLAYER 1 calls out their shot and PLAYER 2 says HIT! AND DESTROYED! - PLAYER 2 inserts a red peg into the final empty hole of their warship above the square that was called out by the other player, and PLAYER 2 puts a red peg in the box he called out in the results grid.
PLAYER 1 gets another turn.
PLAYER 1 calls out their shot and PLAYER 2 says HIT! FLEET DESTROYED!, PLAYER 2 puts a red peg in the last hole available of their warship and PLAYER 1 puts a red peg in the same square in the results grid. PLAYER 1 has won.

MAINTENANCE
Clean the board with a slightly moist cloth. Do not use detergents or solvents.

SAFETY
WARNING!
- Not recommended for children under 3 years of age. It has small pieces that can be swallowed. Danger of suffocation.
- Please keep the packaging for future reference as it contains very important information.
- Read the instructions before using. Follow them and save them for future reference.
- Please note that due to technical improvements this product may differ from the one that appears in the illustration.
- Remove all packaging and elements holding and protecting the product during transport before giving it to children (plastic, labels, wires, etc).

If you have a claim, please contact the authorised distributor.

FRANÇAIS — STAR CRUISER ATTACK

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT
Jeu de table pour deux joueurs et plateformes de jeu comprenant 5 navires par joueur. Contient des pions de marquage de tir et d'impact.

INSTRUCTIONS D'UTILISATION ET DE FONCTIONNEMENT
Les jeux de table IMC TOYS sont d'usage facile et de fonctionnement simple. Nous sommes sûrs que ce jeu fera passer à vos enfants de grands moments. Nous vous remercions de l'acquisition et de la confiance déposée en l'un de nos produits. Pour consulter notre vaste catalogue de produits, nous vous invitons à visiter notre site web : **www.imc.es.**

PRÉPARATION DU JEU
Extrayez toutes les pièces de l'emballage en plastique : les 10 navires ainsi que les pions rouges et blancs de marquage.
Distribuez toutes les pièces à parts égales entre les deux joueurs (voir fig. 1). Chaque joueur doit recevoir 1 plateforme de jeu, 5 navires (1 de 2 cases, 2 de 3 cases, 1 de 4 cases et 1 de 5 cases) ainsi que des pions de marquage (environ 42 rouges et 84 blancs).

INFORMATIONS IMPORTANTES
Retirez d'abord tous les plastiques, fils de fer et tout autre objet servant à fixer le produit durant son transport avant de le remettre à vos enfants.

RÈGLES DU JEU :
Ouvrez la plateforme de jeu. Vous remarquerez que la plateforme se compose de deux grilles de taille identique : l'une horizontale et l'autre verticale. Vous placerez sur la plateforme verticale les pions blancs et rouges de marquage de tir dans les cases prévues à cet effet (voir fig. 2). Installez vos navires sur la grille verticale en respectant les règles de base ayant trait à la disposition (voir fig. 2) ; dans le cas présent, les navires ne doivent jamais sortir de la grille. Les navires doivent occuper le même nombre de cases de marquage de tir sur la grille que de trous pour le marquage d'impact dont ils disposent. Notre adversaire ne doit jamais voir la disposition de nos navires.
Le principe du jeu est le suivant : en premier lieu, les joueurs décident au hasard qui commence. Le joueur choisi commencera donc à jouer.
Le joueur indiquera une position ou une case de la grille des navires de son adversaire. Pour ce faire, il devra procéder comme suit : il choisira une lettre de l'axe horizontal supérieur de la grille, par exemple la lettre B et un numéro de l'axe vertical, dans le cas présent le numéro 6. Son tir se fera donc sur la case B6 et il l'annoncera à son adversaire en disant : « TIR SUR B6 ! »
L'adversaire recherchera ce point sur la grille sur laquelle il a installé ses navires. Il doit vérifier cette case de la même manière : en cherchant sur l'axe horizontal la lettre B et sur l'axe vertical le numéro 6. Dans le cas de notre exemple (voir fig. 3) aucun navire n'est présent sur cette case. Il devra donc dire : « MANQUÉ ». L'adversaire mettra un pion de marquage blanc sur la position B6 de la grille verticale de résultats pour se souvenir qu'il a déjà tiré sur cette position et ne pas la répéter.
C'est désormais à l'autre joueur de jouer. Il réalisera la même opération : il choisira une case et l'annoncera à son adversaire. L'adversaire vérifiera la position sur sa grille horizontale et annoncera « MANQUÉ » si la case est vide ou « TOUCHÉ » si l'un de ses navires se trouve sur la case.
Que se passe-t-il si un navire est touché? Le joueur devra alors mettre un pion rouge de marquage sur le navire qui a été touché. Son adversaire quant à lui repèrera la case au moyen d'un pion rouge sur sa grille verticale. Si un joueur touche un navire, il a le droit de rejouer.
Si après un autre impact notre navire est de nouveau touché et qu'il n'a pas d'autre trou de tir, nous indiquerons « TOUCHÉ ET COULÉ » à notre adversaire qui continuera à jouer.

Après un tir « MANQUÉ » c'est à l'autre joueur de jouer. Le joueur qui parvient à détruire tous les navires de son adversaire gagne la partie.

RÉSUMÉ PROBABILITÉS RÉSULTATS DE TIRS :
Le JOUEUR 1 annonce un tir et le JOUEUR 2 annonce « MANQUÉ », le JOUEUR 1 marque la case en question sur sa grille horizontale de résultats au moyen d'un pion blanc.
C'est au JOUEUR 2 de jouer.
Le JOUEUR 1 annonce un tir et le JOUEUR 2 annonce « TOUCHÉ ». Le JOUEUR 2 marque la case en question en mettant un pion rouge sur le navire. Le JOUEUR 1 marque cette case avec une pièce rouge sur sa grille verticale de résultats.
Le JOUEUR 1 rejoue.
Le JOUEUR 1 annonce un tir et le JOUEUR 2 annonce « TOUCHÉ » et « COULÉ ».
Le JOUEUR 2 met un pion rouge sur le dernier trou disponible de son navire.
Le JOUEUR 1 marque la case au moyen d'une pièce rouge sur la grille verticale.
Le JOUEUR 1 rejoue.
Le JOUEUR 1 annonce un tir et le JOUEUR 2 annonce « TOUCHÉ » et « FLOTTE DÉTRUITE ». Le JOUEUR 2 met un pion rouge sur le dernier trou disponible de son dernier navire. Le JOUEUR 1 marque cette case avec une pièce rouge sur sa grille verticale de résultats.
Le JOUEUR 1 a gagné.

ENTRETIEN
Pour nettoyer la plateforme de jeu, utilisez un chiffon légèrement humide. N'utilisez aucun produit détergent ou solvant.

SÉCURITÉ
ATTENTION !
- Ce produit n'est pas recommandé aux enfants de moins de 3 ans. Il contient de petites pièces susceptibles d'être ingérées. Risque d'asphyxie.
- Merci de conserver l'emballage pour pouvoir vous y référer ultérieurement car ce dernier contient des informations très importantes.
- Veuillez lire les instructions avant d'utiliser ce produit, suivez-les et conservez-les pour pouvoir les consulter ultérieurement.
- L'entreprise se réserve le droit de fournir un produit différent de celui indiqué sur l'illustration pour des améliorations techniques.
- Ôter tous les éléments destinés à la fixation et à la protection du produit pendant le transport, avant de le remettre aux enfants (plastiques, étiquettes, fils de fer, etc.).

Pour toute réclamation, contactez le distributeur agréé.

DEUTSCH

STAR CRUISER ATTACK

PRODUKTEIGENSCHAFTEN
Brettspiel für 2 Spieler. Mit Spielstationen mit 5 Schiffen pro Spieler und Markierstiften für Schuss und Treffer.

GEBRAUCHS- UND BEDIENUNGSANLEITUNG
Die Brettspiele von IMC TOYS sind einfach zu benutzen. Wir sind sicher, dass Ihre Kinder viel Spaß damit haben werden. Vielen Dank für den Kauf und das Vertrauen, das Sie in unsere Produkte gesetzt haben. Zur Ansicht unseres ausführlichen Produktkataloges besuchen Sie bitte unsere Website unter **www.imc.es.**

SPIELVORBEREITUNG
Nehmen Sie alle Teile aus der Kunststoffverpackung: 10 Schiffe und die roten und blauen Markierstifte.
Jeder Spieler erhält gleich viele Teile (siehe Abb. 1): 1 Spielstation, 5 Schiffe (1 für 2 Felder, 2 für 3 Felder, 1 für 4 Felder und 1 für 5 Felder) und die Markierstifte (ca. 42 rote und 84 weiße pro Spieler).

WICHTIGE INFORMATIONEN
Entfernen Sie als Restes sämtliche Kunststoffteile, Drahtteile sowie alle anderen Transportsicherungen des Produktes, bevor Sie es Kindern geben.

SPIELANLEITUNG:
Klappen Sie die Spielstation auf. Jede Spielstation besteht aus zwei gleich großen Spielfeldern, einem Bodenteil und einem aufklappbaren Frontteil. Legen Sie die weißen und roten Markierstifte in die davor vorgesehen Fächer des Bodenteils (siehe Abb. 2). Positionieren Sie Ihre Schiffe auf dem Spielfeld des Bodenteils. Befolgen Sie dabei die Grundregeln zur Aufstellung (siehe Abb. 2). Die Schiffe müssen sich innerhalb der Schussfelder des Spielfeldes befinden. Die Schiffe müssen so viele Schussfelder auf dem Spielfeld besetzen wie ihre Anzahl an Markierungslöchern für „Treffer". Unser Spielgegner darf die Aufstellung unserer Schiffe nicht sehen.

Spielablauf: Man einigt sich darauf, wer beginnt (Auslosen etc.).
Der Spieler, der beginnt, gibt eine Position bzw. ein Feld des Spielfeldes der Schiffe des Gegners an. Dies geht so vor sich: Aus der oberen horizontalen Achse des Spielfeldes wird ein Buchstabe ausgewählt, z.B. B, und aus der vertikalen Achse eine Zahl, in diesem Falle 6. Somit haben wir festgelegt, dass unser Schuss auf B6 zielt, und teilen dies unserem Spielgegner mit. SCHUSS AUF B6!
Der Spielgegener sucht diesen Punkt auf seinem Spielfeld mit den positionierten Schiffen. Er sucht nun den Buchstaben B auf der horizontalen Achse und die Nummer 6 auf der vertikalen Achse. Im Falle unseres Beispiels (siehe Abb. 3) befindet sich kein Schiff auf diesem Feld und daher ruft unser Gegner „DANEBEN"! Wir markieren nun mit einem weißen Markierstift diese Position auf dem Frontfeld unserer Spielstation, um nicht zu vergessen, dass wir diese Position bereits erfragt haben, und sie nicht zu wiederholen.
Nun kommt unser Gegner an die Reihe und wählt eine Position aus, die er uns mitteilt. Wir überprüfen diese Position auf unserem Spielfeld mit den Schiffen und rufen „DANEBEN"!, wenn es sich um ein leeres Feld handelt, oder „TREFFER"!, wenn es sich um ein Feld eines unserer Schiffe handelt.
Wie geht es in diesem Falle weiter? In diesem Falle kennzeichnen wir das getroffene Feld mit einem roten Stift auf unserem Schiff und unser Gegner kennzeichnet die Position mit einem roten Stift auf seinem Frontfeld. Der Spieler, der einen TREFFER erzielt, kommt nochmals an die Reihe. Trifft er nochmals und hat unser Schiff keine leeren Öffnungen mehr, so rufen wir „TREFFER UND VERSENKT"!, um unserem Gegner zu verkünden, dass er das gesamte Schiff getroffen hat. Er fährt fort.

Nach einem „DANEBEN"! kommt der andere Spieler an die Reihe. Es gewinnt der Spieler, der als erster alle Schiffe der Gegners versenkt hat.

ÜBERSICHT MÖGLICHER SPIELABLAUF:
SPIELER 1 gibt schussposition bekannt und SPIELER 2 ruft „DANEBEN". SPIELER 1 kennzeichnet das betreffende Feld mit einem weißen Markierstift auf dem Frontfeld.
SPIELER 2 ist an der Reihe.
SPIELER 1 gibt Schussposition bekannt und SPIELER 2 ruft TREFFER! SPIELER 2 kennzeichnet den Treffer auf seinem Schiff mit einem roten Markierstift und SPIELER 1 kennzeichnet den Treffer mit einem roten Markierstift auf dem Frontfeld seiner Spielstation.
SPIELER 1 fährt fort.
SPIELER 1 gibt Schussposition bekannt und SPIELER 2 ruft „TREFFER"! UND „VERSENKT"! SPIELER 2 kennzeichnet den letzten verfügbaren Treffer auf seinem Schiff mit einem roten Markierstift und SPIELER 1 kennzeichnet den Treffer mit einem roten Markierstift auf dem Frontfeld seiner Spielstation.
SPIELER 1 fährt fort.

Im Falle von Reklamationen wenden Sie sich bitte an den zugelassenen Händler.

ITALIANO

STAR CRUISER ATTACK

CARATTERISTICHE DEL PRODOTTO
Gioco da tavolo per due giocatori e piattaforme da gioco con 5 navi per giocatore. Contiene pezzi per contrassegnare i colpi a segno e quelli mancati.

ISTRUZIONI PER L'USO E IL FUNZIONAMENTO
I giochi da tavolo di IMC TOYS sono semplici da utilizzare. Siamo certi che offriranno ai vostri bambini grandi momenti di divertimento. Vi ringraziamo per la fiducia che ci avete accordato acquistando uno dei nostri prodotti. Per conoscere il nostro catalogo completo, vi invitiamo a visitare il nostro sito Web **www.imc.es.**

PREPARAZIONE DEL GIOCO
Estrarre dal supporto di plastica tutti i pezzi che contiene, 10 navi e i pezzi bianchi e rossi per contrassegnare le navi.
Ripartire i pezzi forniti in parti uguali tra i giocatori (fig. 1), 1 piattaforma da gioco, 5 navi (1 da 2 caselle, 2 da 3 caselle, 1 da 4 e 1 da 5) e i pezzi per contrassegnare le navi (circa 42 rossi e 84 bianchi per giocatore).

INFORMAZIONI IMPORTANTI
Prima di dare il giocattolo a un bambino, rimuovere tutti i componenti in plastica, i fili metallici e gli altri oggetti che sono stati utilizzati per fermare il prodotto durante il trasporto.

ISTRUZIONI
Aprire la piattaforma da gioco. Si osserveranno due griglie di uguali dimensioni sia alla base che nella parte frontale della piattaforma. Posizionare sulla piattaforma della base i pezzi bianchi e rossi per contrassegnare le navi colpite nei riquadri indicati a tal fine (fig. 2). Posizionare le navi sulla griglia della base seguendo le regole minime di disposizione (fig. 2), in questo caso non è consentito posizionare le navi in modo che queste escano dalle caselle di contrassegno della griglia. Le navi devono occupare tante caselle di contrassegno del tiro nella griglia quanti sono i buchi per il contrassegno "colpita" di cui dispone ciascuna nave. In nessun momento del gioco l'avversario deve poter vedere la posizione delle nostre navi.
Il procedimento del gioco è il seguente: in primo luogo, si decide a sorte chi deve iniziare il gioco, dopodiché il gioco inizia nel modo descritto in seguito.
Il giocatore indicherà una posizione o una casella nella griglia delle navi dell'avversario. Si procede così: dall'asse superiore orizzontale della griglia, si sceglie una lettera, ad esempio B, e dall'asse verticale un numero, in questo caso 6. Il tiro è quindi B6 e lo si dovrà annunciare al proprio avversario. SPARO IN B6!
L'avversario controllerà a questo punto la griglia nella quale ha posizionato le navi. Deve verificare allo stesso modo questa casella, cercare la lettera B nell'asse orizzontale e il numero 6 nell'asse verticale. Nel caso dell'esempio (fig. 3) non è presente alcuna nave nella casella per cui l'avversario annuncerà MANCATA!, l'altro giocatore indicherà questa posizione con un pezzo di contrassegno bianco nella griglia frontale dei risultati in modo da ricordare di aver già detto questa posizione e non ripeterla nuovamente.
Ora è il turno dell'avversario che effettuerà la stessa operazione: sceglierà una casella e l'annuncerà. L'altro giocatore verificherà la posizione nella propria griglia delle navi e dirà MANCATA! se la casella è vuota oppure COLPITA!, se la casella coincide con la posizione di una delle navi.
Come bisogna procedere in questo caso? Si dovrà indicare con un pezzo di contrassegno rosso il punto sulla nostra nave che è stato colpito, mentre l'avversario indicherà con un pezzo di contrassegno rosso la stessa casella nella griglia frontale dei risultati. Il giocatore che mette a segno un COLPITA ripete il turno di sparo. Se, dopo un altro COLPITA, la nostra nave viene colpita di nuovo e non ha più altri buchi di contrassegno dello sparo, si dovrà dire COLPITA E AFFONDATA, per comunicarlo al proprio avversario e continuare con il turno di sparo.

Il turno passa di nuovo all' altro giocatore dopo un MANCATA!. Vince chi riesce a distruggere per primo tutte le navi dell'avversario.

RIASSUNTO DELLE POSSIBILITÀ DEI RISULTATI DI SPARO:

Il GIOCATORE 1 annuncia lo sparo e il GIOCATORE 2 annuncia MANCATA!, il GIOCATORE 1 indica la casella annunciata nella sua griglia dei risultati con un pezzo bianco.
Passa il turno al GIOCATORE 2.
Il GIOCATORE 1 annuncia lo sparo e il GIOCATORE 2 annuncia COLPITA!, il GIOCATORE 2 indica sulla sua nave la casella annunciata con il pezzo di contrassegno rosso e il GIOCATORE 1 indica con un pezzo rosso la casella annunciata della griglia dei risultati.
Il GIOCATORE 1 continua con il turno di sparo.
Il GIOCATORE 1 annuncia lo sparo e il GIOCATORE 2 annuncia COLPITA E AFFONDATA!, il GIOCATORE 2 indica sull'ultimo punto disponibile della sua nave la casella annunciata con il pezzo rosso di contrassegno e il GIOCATORE 1 indica con un pezzo rosso la casella annunciata della griglia dei risultati.
Il GIOCATORE 1 continua con il turno di sparo.
Il GIOCATORE 1 annuncia lo sparo e il GIOCATORE 2 annuncia COLPITA! e FLOTTA AFFONDATA!, il GIOCATORE 2 indica sull'ultimo punto disponibile della sua ultima nave la casella annunciata con il pezzo di contrassegno rosso e il GIOCATORE 1 indica con un pezzo rosso la casella annunciata della griglia dei risultati.
Il GIOCATORE 1 ha vinto.

MANUTENZIONE
Per pulire la piattaforma da gioco, utilizzare un panno leggermente umido. Non utilizzare detergenti o solventi.

SICUREZZA
ATTENZIONE!
- Non raccomandato per bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene pezzi piccoli che possono essere ingeriti. Pericolo di asfissia.
- Conservare la scatola, contiene informazioni molto importanti.
- Leggere le istruzioni prima dell'uso, rispettarle sempre e conservarle per consultarle in caso di necessità.
- La società si riserva il diritto di apportare migliorie tecniche al prodotto, che pertanto potrebbe risultare diverso da quello illustrato.
- Togliere tutti i componenti utilizzati per fissare e proteggere il prodotto durante il trasporto prima di darlo ai bambini (componenti di plastica, etichette, fili metallici, ecc.).

In caso di reclamo, contattare il distributore autorizzato.

NEDERLANDS

STAR CRUISER ATTACK

PRODUCTKENMERKEN
Bordspel voor twee spelers en spelplatforms met 5 schepen per speler. Inclusief scorestukken om schoten en treffers bij te houden.

GEBRUIKSAANWIJZING
De bordspelen van IMC TOYS zijn gebruiksvriendelijk. Ze zullen uw kinderen vast en zeker veel plezierige momenten bezorgen. Wij danken u voor het vertrouwen dat u in ons product heeft gesteld en de aanschaf daarvan. Bezoek onze website **www.imc.es** om onze uitgebreide productcatalogus te bekijken.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL
Haal alle onderdelen van het spel uit de voorgestanste plastic plaat: 10 schepen en de rode en witte scorestukken.
Geef iedere speler hetzelfde aantal stukken (zie afb. 1), 1 spelplatform, 5 schepen (1 schip met 2 hokjes, 2 schepen met 3 hokjes, 1 schip met 4 en 1 met 5 hokjes) en de scorestukken (circa 42 rode en 84 witte stukken per speler).

BELANGRIJKE INFORMATIE
Verwijder alle plastic, ijzerdraadjes en andere elementen die het product tijdens het vervoer in de verpakking ondersteunen, alvorens het speelgoed aan uw kinderen te geven.

SPEELWIJZE:
Open het spelplatform. Dit bevat twee vierkanten van gelijke grootte, zowel op de basis als aan de voorkant van het platform. Plaats de witte en rode scorestukken op het basisplatform in de daarvoor bestemde vakjes (zie afb. 2). Iedere speler zet zijn of haar schepen uit in het vierkant van de basis van het spelplatform volgens de minimumregels voor de positie van de schepen (zie afb. 2). De schepen moeten binnen de grenzen van de scorevakken van het vierkant blijven. De schepen moeten net zoveel scorevakken op het vierkant bedekken als het aantal gaatjes voor "treffers" op elk schip. Onze tegenspeler mag op geen enkel moment tijdens het spel zien waar we onze schepen hebben uitgezet.
De speelwijze is als volgt. Op de eerste plaats wordt door loting bepaald wie met het spel mag beginnen. Daarna begint de aangewezen speler het spel op de volgende manier:
De speler "schiet" op de schepen van de tegenspeler door een vakje van het vierkant te noemen om de plaats aan te geven van het schip waarop hij/zij schiet. Om een schot aan te geven kiezen we een letter uit de bovenste horizontale as van het vierkant, bijvoorbeeld de letter B, en een cijfer uit de verticale as, bijvoorbeeld 6. We "schieten" in dit geval dus op B6 en zeggen dit tegen onze tegenspeler. "IK SCHIET OP B6!"
De tegenspeler zoekt dit punt op in het vierkant waarop hij/zij zijn of haar schepen heeft uitgezet, en wel op dezelfde manier, d.w.z. hij/zij zoekt de letter B op de horizontale as en het cijfer 6 op de verticale as. In ons voorbeeld (zie afb. 3) staat er geen schip op dit vakje en dus zegt onze tegenspeler: "MIS!". Wij zetten nu een wit scorestukje op hetzelfde vakje in het vierkant aan de voorkant van het spelplatform, zodat we het resultaat kunnen onthouden en dit vakje niet opnieuw noemen.
Nu is het de beurt aan onze tegenspeler, die op dezelfde manier te werk gaat: hij of zij kiest een vakje en noemt dit hardop. Wij zoeken het genoemde vakje op in het vierkant waar we onze schepen hebben uitgezet en zeggen "MIS!" als er niets op het vakje staat of "RAAK!" als er wel een schip op staat.
Wat moeten we in dat geval doen? We markeren de treffer met een rood scorestuk op het vakje waar ons schip is geraakt. Onze tegenspeler doet hetzelfde door een rood scorestuk te plaatsen in het vierkant aan de voorkant van zijn of haar spelplatform. De speler die RAAK schiet mag nog een keer schieten. Als een schip na een treffer opnieuw GERAAKT wordt en er geen gaatjes voor treffers meer over zijn op het schip, dan zeggen we "RAAK EN VERNIETIGD!" om dit aan onze tegenspeler te laten weten. Onze tegenspeler is vervolgens weer aan de beurt om te schieten.

De beurt gaat pas over op de andere speler als er MIS geschoten wordt. Degene die het eerst alle schepen van de tegenspeler vernietigt wint het spel.

OVERZICHT VAN MOGELIJKE SCHIETRESULTATEN:

SPELER 1 kondigt een schot aan en SPELER 2 zegt "MIS!". SPELER 1 markeert het genoemde vakje op zijn of haar resultatenvierkant met een wit scorestuk.
De beurt gaat over naar SPELER 2.
SPELER 1 kondigt een schot aan en SPELER 2 zegt "RAAK!". SPELER 2 markeert de treffer op zijn of haar schip met een rood scorestuk en SPELER 1 markeert het vakje met een rood scorestuk op het resultatenvierkant.
SPELER 1 blijft aan de beurt en mag opnieuw schieten.
SPELER 1 kondigt zijn of haar schot aan en SPELER 2 zegt "RAAK EN VERNIETIGD!".
SPELER 2 markeert de treffer met een rood scorestuk op het laatste overgebleven punt op het getroffen schip. SPELER 1 markeert het vakje met een rood scorestuk op het resultatenvierkant.
SPELER 1 blijft aan de beurt en mag opnieuw schieten.
SPELER 1 kondigt een schot aan en SPELER 2 zegt "RAAK!" en "VLOOT VERNIETIGD!".
SPELER 2 markeert de treffer met een rood scorestuk op het laatste overgebleven punt op het getroffen schip. SPELER 1 markeert het vakje met een rood scorestuk op het resultatenvierkant.
SPELER 1 heeft gewonnen.

ONDERHOUD
Maak het spelbord schoon met een licht bevochtigde doek. Gebruik geen schoonmaakmiddelen of oplosmiddelen.

VEILIGHEID
WAARSCHUWING!
- Dit speelgoed is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Het bevat kleine onderdelen die gemakkelijk kunnen worden ingeslikt. Verstikkingsgevaar.
- Bewaar de verpakking; hierop staat zeer belangrijke informatie.
- Lees de aanwijzingen voor gebruik, leef deze na en bewaar deze om later eventueel na te kunnen slaan.
- Dit product kan afwijken van de afbeelding door technische verbeteringen.
- Verwijder alle verpakkingselementen die het product ondersteunen en beschermen tijdens het vervoer alvorens het speelgoed aan kinderen te geven (plastic, etiketten, ijzerdraadjes, enz.).

Neem in geval van klachten contact op met de erkende distributeur.

PORTUGUÊS

STAR CRUISER ATTACK

CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO
Jogo de mesa para dois jogadores e plataformas de jogo com 5 naves por jogador. Contém peças de marcação de tiro e impacto.

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO E FUNCIONAMENTO
Os jogos de mesa de IMC TOYS são de fácil utilização e funcionamento. Temos a certeza de que os seus filhos irão divertir-se imenso com eles. Agradecemos a aquisição e a confiança depositada num dos nossos produtos. Para ver o nosso extenso catálogo de produtos, convidamo-lo a visitar a nossa página da Internet em **www.imc.es.**

PREPARAÇÃO DO JOGO
Retire da base de plástico todas as peças que contém, 10 naves e as peças de marcação vermelhas e brancas.
Divida em partes iguais proporcionais às peças fornecidas por jogador (ver fig. 1), 1 tabuleiro de jogo, 5 naves (1 de 2 casas, 2 de 3 casas, 1 de 4 e 1 de 5 casas) e as peças de marcação (42 vermelhas e 84 brancas aprox. por jogador).

INFORMAÇÃO IMPORTANTE
Em primeiro lugar, retire todos os plásticos, arames e qualquer objecto que se destine a fixar o produto durante o seu transporte antes de o entregar aos seus filhos.

MODO DE JOGO:
Abra o tabuleiro de jogo. Observará dois quadros do mesmo tamanho, tanto na base como na parte da frente do tabuleiro. Coloque sobre o tabuleiro da base as peças brancas e vermelhas de marcação de tiro nos cubículos assinalados para esse fim (ver fig. 2). Posicione as suas naves sobre o quadro da base, seguindo as regras mínimas sobre a sua disposição (ver fig. 2), neste caso não é permitido colocar as naves de forma a sobressaírem das casas de marcação do quadro. As naves devem ocupar tantas casas de marcação de tiro no quadro como orifícios para a marcação de "impacto" de que cada nave dispõe. O nosso companheiro de jogo nunca deve poder ver a localização das nossas naves durante o jogo.

A sistemática do jogo é a seguinte, em primeiro lugar tira-se à sorte quem deve começar o jogo e, depois de acordado, o jogo começa do seguinte modo:
O jogador indicará uma localização ou casa do quadro das naves do companheiro de jogo. A forma de o realizar é a seguinte: a partir do eixo superior horizontal do quadro escolhe-se uma letra, por exemplo o B e do eixo vertical um número, neste caso o 6. Fica então estabelecido que a nossa jogada é a B6 e comunicá-lo-emos ao nosso companheiro. TIRO A B6!
O companheiro de jogo procurará este ponto no quadro onde colocou as suas naves. Deve verificar da mesma forma esta casa, procurar no eixo horizontal a letra B e no eixo vertical o número 6. No caso do nosso exemplo (ver fig. 3) não temos nenhuma nave nessa casa pelo que o nosso companheiro anunciará, FALHOU!, nós assinalaremos com uma peça de marcação branca esta posição no quadro frontal de resultados para recordar que já dissemos esta posição e para não repeti-la de novo.
Agora é a vez do nosso companheiro, que realizará a mesma operação, escolherá uma casa e anunciá-la-á. Verificaremos esta posição no nosso quadro de naves e anunciamos FALHOU!, se não houver nada na casa, ou IMPACTO! no caso de coincidir com a posição de uma das nossas naves.
Como devemos proceder neste caso? Neste caso assinalaremos com uma peça de marcação vermelha o ponto que foi atingido sobre a nossa nave e o nosso companheiro também assinalará com uma peça de marcação vermelha essa casa no respectivo quadro frontal de resultados. O jogador que realiza um IMPACTO pode repetir o disparo. Se, finalmente após outro IMPACTO, a nossa nave for novamente afectada e já não dispuser de mais orifícios de marcação de disparo anunciaremos IMPACTO E DESTRUÍDA! para indicar ao nosso companheiro e este continuará a disparar.

A vez volta a passar de um para o outro jogador após um FALHOU! Ganha quem conseguir destruir todas as naves antes do companheiro.

RESUMO POSSIBILIDADES RESULTADOS DE DISPARO:

O JOGADOR 1 anuncia disparo e o JOGADOR 2 anuncia FALHOU!, o JOGADOR 1 assinala a casa anunciada no seu quadro de resultados com uma peça branca.
Passa a vez ao JOGADOR 2.
O JOGADOR 1 anuncia disparo e o JOGADOR 2 anuncia IMPACTO!, o JOGADOR 2 assinala sobre a sua nave a casa anunciada com a peça de marcação vermelha e o JOGADOR 1 marca com uma peça vermelha a casa anunciada no quadro de resultados.
O JOGADOR 1 continua com a vez de disparar.
O JOGADOR 1 anuncia disparo e o JOGADOR 2 anuncia IMPACTO! e FROTA DESTRUÍDA!, o JOGADOR 2 assinala sobre o último ponto disponível da sua nave a casa anunciada com a peça de marcação vermelha e o JOGADOR 1 marca com uma peça vermelha a casa anunciada no quadro de resultados.
O JOGADOR 1 ganhou.

MANUTENÇÃO
Para limpar o tabuleiro de jogo use um pano ligeiramente humedecido. Não utilize detergentes ou dissolventes.

SEGURANÇA
ADVERTÊNCIA!
- Não recomendado para crianças com menos de 3 anos. Contem peças pequenas e susceptíveis de ser ingeridas. Perigo de asfixia.
- Por favor, guarde a embalagem para consultas futuras, já que contém informações muito importantes.
- Leia as instruções antes de utilização, siga-as e guarde-as como referência.
- A empresa reserva-se o direito de o produto poder diferir da ilustração devido a melhorias técnicas.
- Retire todos os elementos destinados à fixação e protecção do produto durante o transporte antes de dá-lo às crianças (plásticos, etiquetas, arames, etc.).

Em caso de reclamação, entre em contacto com o distribuidor autorizado.